SCACCHI

olivetti PRODEST

INDICE

pag.

COME LANCIARE IL PROGRAMMA

Inserire il disco nel disc-drive. Tenendo abbassato il tasto SHIFT, premere il tasto BREAK, rilasciarlo e successivamente rilasciare il tasto SHIFT. Il programma verrà così caricato automaticamente. Il disco girerà sia su 40 che su 80 tracce (track-drives). Se i drive sono commutabili, usare preferibilmente l'80.

IMPORTANTE: non staccare mai la fascetta di protezione del disco. I giochi dovranno essere salvati su un altro disco. Guardare la sezione "DISCO" per i dettagli su come effettuare questa operazione. Non è possibile riprodurre il disco in quanto è stato espressamente strutturato per proteggerne i "diritti d'autore".

NOTA: la sezione 3b deve essere letta attentamente.

1 VISUALIZZAZIONE

a LA SCACCHIERA

Uno schema grafico della scacchiera visualizza la posizione corrente della partita. Le lettere ed i numeri intorno alla scacchiera indicano le coordinate di ogni quadratino.

b I NOMI DEI GIOCATORI

Sopra e sotto la scacchiera sono visualizzati i nomi dei giocatori, bianchi e neri. Il nome del programma è visualizzato come "SCACCHI", mentre il nome dell'operatore è visualizzato come "AVVERSARIO".

c GLI OROLOGI

Sopra e sotto la scacchiera sono visualizzati gli orologi che indicano il tempo impiegato da ciascun giocatore. Gli orologi sono simbolizzati da: "hh: mm: ss" (hh=ore; mm=minuti; ss=secondi).

Essi indicano il tempo utilizzato da ognuna delle parti, fino a quel momento.

d LE MOSSE

Sotto la scacchiera viene visualizzato anche l'attuale numero di mosse e le coordinate dell'ultima mossa di ciascun giocatore. Le mosse compaiono tramite annotazioni algebriche, con il quadratino di partenza seguito da quello di arrivo. Il segno di separazione tra il quadratino di partenza e quello di arrivo indica se la mossa è una presa o no ("X" indica una presa, "–" indica che nessun pezzo è stato catturato). Le mosse di arroccamento sono indicate dai quadratini di partenza e di arrivo del re che si muove.

Le prese "en-passant" sono indicate dalle lettere "EP" stampate dopo la mossa. Gli scambi (di un pezzo con un altro di maggiore importanza) sono indicati dopo la mossa dal simbolo "/" seguito da una lettera che indica il pezzo scambiato.

P = pedone **C** = cavallo **A** = alfiere
T = torre **R** = regina **K** = re

Gli scacchi sono indicati da un "+" che viene stampato dopo le coordinate della mossa.

e MESSAGGI E DOMANDE

Vari messaggi e domande vengono visualizzati sotto l'indicazione della mossa a seconda delle necessità del caso. Questi verranno spiegati più dettagliatamente nelle successive sezioni.

f INFORMAZIONI TECNICHE

Quando il programma pensa alla mossa da fare, sotto la stampa della mossa viene visualizzata la tecnica di "lungimiranza" della sua ricerca. Tale strategia viene stampata in "ply" o "mezze-mosse". Il programma prenderà in considerazione il maggiore numero di sequenze delle mosse studiate in base a tale strategia, e altre mosse ancora.

Sotto la scacchiera sono inoltre visualizzate il numero delle posizioni esaminate fino a quel punto della sua ricerca. Questo numero viene aggiornato quando il programma trova una nuova mossa ottimale e dopo che ogni particolare ricerca sia stata completata.

Alla destra della scacchiera viene visualizzata la strategia ideata fino a quel momento della ricerca. Questo può fornire uno spunto all'operatore per la propria mossa ed un'analisi di alcune mosse successive (Di solito la strategia conterrà una mossa "nulla". Questo significa semplicemente che la mossa è passiva e non permette alcuna cattura).

La valutazione della posizione corrente da parte del programma, viene visualizzata anche da due cifre. La prima è la valutazione materiale (in termini di pezzi mangiati e non), la seconda è la valutazione del posizionamento stesso. Un numero positivo significa che il programma è il migliore, un numero negativo significa che è migliore l'avversario.

IMPORTANTE: si prega di guardare la sezione "DISCO" per i dettagli sul modo di caricare e salvare le partite.

2 COME GIOCARE

a UNA NUOVA PARTITA

Quando si inizia una nuova partita, i pezzi sono disposti nelle posizioni iniziali; gli orologi sono azzerati "00:00:00", la visualizzazione della mossa è assente, l'orologio del bianco inizia a segnare il tempo e viene data all'operatore l'opzione della prima mossa. Premendo il tasto "G" il programma prenderà i pezzi bianchi e farà la prima mossa (per ulteriori dettagli, vedere il comando "VAI" descritto più avanti).

b LE MOSSE DELL'OPERATORE

Ogni volta che viene il turno dell'operatore, il programma formula la domanda: "LA TUA MOSSA?", la quale compare sul fondo dello schermo (a sinistra).

Con il seguente metodo di posizionamento del cursore si inseriscono le mosse (per ulteriori dettagli vedere l'ultima sezione sui "Movimenti del cursore").

I) Portare il cursore fino al quadratino del pezzo che si desidera muovere e premere il tasto RETURN . Questo farà visualizzare le coordinate del quadratino di partenza. Se inavvertitamente si inserisce il quadratino sbagliato, si può annullare il comando premendo il tasto DELETE.

II) Portare il cursore sul quadratino in cui si desidera andare, premere nuovamente RETURN.
Questo farà visualizzare le coordinate del quadratino di arrivo. Se la mossa non è ammessa, comparirà il messaggio "ILLEGALE" e la mossa sarà cancellata. Occorre quindi ritornare al punto (I) e riprovare.

III) Se la mossa consiste nello scambio di un pezzo, il programma chiede: "SCAMBIARE CON?". Occorre quindi specificare il pezzo con il quale si intende effettuare la sostituzione battendo uno dei seguenti: "C" - cavallo; "A" - alfiere; "T" - torre; "R" - regina. Se si preme qualsiasi altro tasto, il programma presume lo scambio con una regina.

NOTA: se si vuole inserire una mossa di arroccamento, si dovrà spostare il re di due quadratini in qualsiasi direzione.

La mossa ammessa viene ora visualizzata sulla scacchiera dal cursore che lampeggia sul quadratino di partenza, poi dallo spostamento del pezzo e infine dal cursore che lampeggia sul quadratino di arrivo.

c LE MOSSE DI "SCACCHI"

Quando il programma calcola la sua mossa, aggiorna le varie registrazioni di informazioni tecniche man mano che la ricerca prosegue.

Quando il programma ha finito la ricerca, stampa la mossa selezionata e la visualizza sulla scacchiera (nello stesso modo in cui visualizza le mosse dell'operatore).

Premendo il tasto ESCAPE, mentre il programma sta pensando alla sua mossa, lo si obbligherà ad abbandonare la ricerca, a visualizzare il messaggio "ESCAPE" ed a fare la mossa migliore che aveva trovato fino a quel momento.

Se il programma ha trovato che la sua mossa porta ad uno scacco matto, lo annuncia con il messaggio "SCACCO IN N" dove N è il numero delle mosse per arrivare allo scacco. Il programma pensa anche durante il turno dell'operatore. Lo fa presumendo che questi effettuerà una specifica mossa (la seconda mossa vista nella visualizzazione della "STRATEGIA") e inizierà a calcolare conseguentemente la sua prossima mossa.
Se l'operatore farà la mossa presunta, il programma sarà già in grado di replicare più prontamente (a volte instantaneamente) con la sua mossa successiva. Se l'operatore non farà la mossa presunta, l'anticipazione dei calcoli andrà perduta. I calcoli anticipatori del programma si bloccano anche inserendo una mossa non ammessa o uno qualsiasi dei comandi del programma (descritti più avanti).

d FINE DELLA PARTITA

Quando la partita è finita, gli orologi si fermano ed il programma

visualizza un messaggio, sotto la stampa delle coordinate della mossa, per indicare lo stato finale della partita.

I messaggi sono:

"PAREGGIO"	la partita è stata pareggiata da 3 giri di ripetizione della regola delle 50-mosse;
"SCACCO-MATTO"	la parte che ha mosso per ultima ha dato scacco matto;
"STALLO"	la parte che deve muovere è in stallo.

A questo punto il programma chiede: "E ora?" e aspetta che l'operatore inserisca uno dei comandi che vengono descritti più avanti.

Battere CTRL "**N**" per iniziare una nuova partita (per ulteriori dettagli vedere il comando "NUOVA PARTITA" descritto più avanti).

e COME USCIRE DAL PROGRAMMA

Poiché SCACCHI utilizza parti del sistema operativo della macchina, si può uscire dal programma solo spegnendo l'interruttore principale e non premendo BREAK.

3 I COMANDI

a MOVIMENTI DEL CURSORE

Il cursore è raffigurato da una righetta trasversale lampeggiante posta al centro del quadratino sul quale si vuole operare. Può essere spostato in due modi:

I) TASTI DEL CURSORE

I 4 tasti di controllo del cursore prevedono il movimento di quadratino in quadratino, in qualsiasi direzione. Quando il cursore scompare da un lato dello schermo, ricompare poi dal lato opposto.

II) TASTI ALGEBRICI

Il cursore si può spostare immediatamente su qualsiasi colonna battendo uno dei tasti numerici da "1" a "8". Si può spostare su qualsiasi riga battendo una delle lettere minuscole dalla "a" alla "h". Queste lettere si ottengono sbloccando il tasto delle maiuscole. Questo permette di usare annotazioni algebriche quando si inseriscono le mosse, ad esempio, battendo **e2** RETURN **e4** RETURN si inserirà la comune mossa d'apertura Pe2-e4. Si noti che se la colonna o la riga dei quadratini di partenza e di arrivo è la stessa, la sequenza dei tasti può essere abbreviata: l'esempio visto prima funzionerebbe anche battendo **e2** RETURN **4** RETURN.

La posizione iniziale del cursore dipende da quale delle due parti deve effettuare la mossa. Se è il bianco che deve muovere il cursore inizia sul quadratino A1.
Se invece è il nero che deve muovere, il cursore inizia sul quadratino A8.

LA SEZIONE b CHE SEGUE È IMPORTANTE E VA QUINDI LETTA CON ATTENZIONE.

b DATI NUMERICI

Molti dei comandi del programma richiedono l'inserimento di numeri per l'impostazione dei nuovi valori dei parametri, ecc. Per inserire i numeri, il programma utilizza un metodo di facile applicazione.

- Primo, il valore corrente del parametro viene visualizzato nel momento stesso in cui si batte il comando per la sua modifica.

- Per aumentare il valore visualizzato si usa il tasto contrassegnato dalla freccia ascendente ↑. Se il nuovo valore è al di sopra del limite superiore di quel parametro, allora verrà re-impostato al suo limite inferiore.

- Per diminuire il valore visualizzato, si usa il tasto contrassegnato dalla freccia discendente ↓. Se il nuovo valore è al di sotto del limite inferiore di quel parametro, allora verrà riportato al suo limite superiore.

Per inserire il nuovo valore nel programma, premere **RETURN**.

(Se non si vuole modificare il valore corrente, allora basta premere **RETURN**, anziché usare i tasti contrassegnati dalle frecce ascendenti o discendenti.)

c COMANDI

I seguenti comandi si possono inserire al momento del turno dell'operatore oppure a partita ultimata. Per inserire un comando basta battere la lettera maiuscola evidenziata, caso per caso nelle descrizioni seguenti.

NOTA 1: mentre un comando viene elaborato, gli orologi si fermano.

NOTA 2: ricordarsi di usare sempre le lettere maiuscole per inserire i comandi perché quelle minuscole vengono usate per l'inserimento delle mosse algebriche.

CAMBIARE POSIZIONE - Battere "**Z**"
Qualsiasi posizione consentita dal gioco degli scacchi può essere impostata usando questo comando. Quando esso viene selezionato, il programma visualizza il messaggio
"CAMBIARE POSIZIONE:SSSSS:COMANDO:?"
(dove SSSSS è il giocatore di turno).
Quando ci si trova nel MODO "Cambiare Posizione", un nuovo gruppo di comandi permette di "modificare" la scacchiera;

quindi

GIOCATORE DI TURNO - Battere **"J"**
Questo comando "camuffa" il turno fra il bianco e il nero. Quando si aggiungono dei pezzi alla scacchiera, il loro colore è determinato da quella delle due parti che deve effettuare la mossa successiva.

CANCELLARE: PEDONE - CAVALLO - ALFIERE - TORRE - REGINA - RE
Battere rispettivamente: "Q" - "P" - "C" - "A" - "T" - "R" - "K".

Per cambiare un particolare quadratino, posizionatevi sopra il cursore ed inserire uno dei suddetti comandi per poter determinare il nuovo stato del quadratino. (Notare che il controllo algebrico del cursore non è disponibile nel MODO "Cambiare Posizione").

NUMERO MOSSA - Battere **"M"**
Il programma chiede: "MOSSA N?" Consentendo così all'operatore di poter inserire il numero richiesto della mossa. (Vedere la Sezione 3b sul come inserire i dati numerici).

NUOVO GIOCO - Battere CTRL **"N"**
Questo comando è ancora utilizzato quando si è in MODO "Cambiare Posizione". (Vedere descrizione completa più avanti).

SGOMBERARE - Battere "**W**"

Con questo comando si rimuovono tutti i pezzi dalla scacchiera, consentendo così di posizionare più celermente pochi pezzi per volta.

USCITA - Battere "**U**"

Questo comando permette di uscire dal MODO "Cambiare Posizione" una volta che sia stata raggiunta la posizione desiderata. Se questo, per qualsiasi ragione, non fosse ammessa dalla regola del gioco, viene visualizzato il messaggio "ILLEGALE" e non si potrà uscire dal MODO "Cambiare Posizione". Le posizioni "illegali" ricorrono nei seguenti casi:

I) nessuno dei giocatori ha il re
II) uno dei giocatori ha più di un re
III) il giocatore non di turno è in scacco
IV) uno dei due giocatori ha una pedina sulla prima o sull'ottava fila (rank)
V) uno dei due giocatori ha più di otto pedine o di pezzi scambiati.

Quando si esce dal MODO "Cambiare Posizione", se sono stati fatti dei cambiamenti dall'operatore, l'effettiva registrazione della partita viene "ripulita" da tutte le precedenti mosse, in tal modo non si potrà più retrocedere tramite queste mosse (magari diventate ora "illegali").

(Notare che anche un cambiamento del turno o del numero della mossa è considerato un cambiamento).

RETROCEDERE - Battere "**B**"

AVANZARE - Battere "**H**"

Tutte le mosse della partita vengono archiviate nella memoria del programma (ma, vedere la nota più sotto). Questo permette di retrocedere o di avanzare, tramite la registrazione della partita, per ritornare sulla posizione desiderata. Seguono alcune applicazioni di questi comandi:

- dopo aver perduto un pezzo incidentalmente, si può rimediare all'errore usando la "retrocessione";

- se si vuole ripetere la partita giocata fino a quel momento, per farla vedere a qualcun altro, per esempio, si può usare il comando "NUOVO GIOCO", seguito da ripetuti avanzamenti;

- se si vuole provare una strategia di gioco diversa, si può retrocedere fino alla posizione desiderata e poi continuare la partita usando la nuova strategia.

NOTA: di fatto il programma ha spazio nella memoria solo per le ultime 120 mosse. Questo dovrebbe essere sufficiente per poter memorizzare completamente quasi tutte le partite. Se, per caso la partita si protrae per più di 120 mosse, la sua registrazione viene automaticamente aggiornata per poter memoriz-

zare le ultime 120 mosse. In questo caso non si potrà retrocedere esattamente fino all'inizio della partita.

COLORI - Battere "**Y**"

I colori dell'inchiostro e dello sfondo possono essere scelti fra gli otto disponibili. L'unica limitazione è che i colori dell'inchiostro e dello sfondo non possono essere uguali perché questo farebbe sparire la visualizzazione. Se si prova ad inserire dei colori in conflitto fra loro, verrà visualizzato il messaggio "ILLEGALE" e sarà necessario re-inserire un altro colore. Notare inoltre che si dovrebbe usare per l'inchiostro un colore più chiaro di quello usato per lo sfondo, altrimenti il pezzo bianco apparirà più scuro di quello nero.

I colori standard sono: inchiostro = 6 (blu-verde); sfondo = nero (Vedere la Sezione 3b per i dettagli sul modo di inserire i dati nuemerici).

OROLOGI PER LA SEGNALAZIONE DEL TEMPO IMPIEGATO - Battere "**E**"

Gli orologi per la segnalazione del tempo utilizzato dai due giocatori possono essere puntati da "00:00:00" a "255:59:59". Prima l'orologio chiede il nuovo valore per l'orologio bianco e poi per quello nero. (Vedere la Sezione 3b per i dettagli sul modo di inserire i dati numerici).

Questo comando può essere usato per stabilire dei valori ragionevoli di registrazione del tempo nel caso in cui venga cambiata

la velocità di gioco durante una partita.

Il programma fa largo uso degli orologi per determinare la velocità a cui dovrebbe giocare. Per esempio, se si aumenta il tempo impiegato sull'orologio del programma, questo giocherà più velocemente per mantenersi entro il tempo medio per cui viene normalmente impostato.

VAI - Battere "**G**"

Questo comando obbliga il programma a fare una mossa per conto del giocatore di turno. Può essere usato ripetutamente per far giocare più volte il programma contro se stesso, o per obbligarlo a riprendere la partita per conto del giocatore di turno, dopo che sia stato dato il comando "SOLITARIO" (vedere più avanti). Permette inoltre di scambiarsi le parti con il programma nel mezzo di una partita.

Dopo che è stata iniziata una nuova partita, questo comando farà giocare il programma con le pedine bianche. In tal caso il programma ricaricherà automaticamente gli orologi e consentirà all'operatore di giocare con le pedine nere sulla parte superiore della scacchiera. Il comando viene ignorato se la partita è già finita.

INVISIBILE - Battere "**I**"

Questo comando consente all'operatore che si sente di farlo, di giocare l'equivalente di una partita "con gli occhi bendati", come a volte fanno gli scacchisti più esperti.

I pezzi sulla scacchiera sono resi invisibili. Le mosse vengono sempre indicate sulla scacchiera e visualizzate nell'usuale annotazione sottostante. Ripetendo il comando, i pezzi saranno nuovamente visibili. Per evitare confusioni, quando viene dato questo comando, la parola "INVISIBILE" compare sull'angolo superiore destro della scacchiera.

MOSSE LEGALI - Battere "**L**"
Si possono visualizzare tutte le mosse legali per ogni singolo pezzo di ogni giocatore.
Posizionare il cursore sul pezzo e battere "**L**". Le mosse legali verranno visualizzate in sequenza dal cursore che lampeggerà sui quadratini interessati. Il cursore ritornerà poi sul quadratino di partenza. Se non esistono mosse legali il cursore non si sposterà. Questo comando sarà molto utile ai principianti.

MODO - Battere "**M**"
Il programma ha quattro MODI per giocare, per consentire la selezione di velocità diverse e di diversi stili di gioco. Più tempo viene dato al programma per pensare alla sua mossa, meglio questo giocherà la partita. Il programma chiede: "MODO?" per permettere all'operatore di selezionare uno dei seguenti: (IMPORTANTE - vedere la Sezione 3b per i dettagli sul modo di inserire i dati numerici).

(I) MODO "PARITÀ" - Inserire "1"
(usare i tasti ↑ ↓)

In questo MODO il programma cercherà di mantenere uno stretto adattamento fra il suo orologio e quello dell'operatore, giocando di fatto ad una velocità simile a quella dell'avversario. Se l'operatore effettuerà varie mosse velocemente, probabilmente lo farà anche il programma, per andare al passo con lui. Se invece l'operatore impiegherà più tempo per le sue mosse, anche il programma avrà più tempo per pensare alle sue. In altre parole, l'orologio del programma differirà di pochi minuti da quello dell'operatore.

(II) MODO "PROBLEMA" - Inserire "2"
Questo MODO è usato per risolvere situazioni di scacco matto. Se inserito, il programma chiederà: "IN SCACCO?", dopodiché l'operatore dovrà inserire il numero di mosse necessarie per arrivare allo scacco. Questo MODO può risolvere i problemi di scacco fino a cinque mosse successive. Quando il programma inizia la ricerca dello scacco matto, gli orologi si azzerano (00:00:00) così che verrà registrato il tempo impiegato per trovarlo. Se il programma trova una mossa di scacco matto, stampa la linea da seguire alla destra della scacchiera, ferma gli orologi e chiede: "CONTINUO?".
Se la mossa scoperta è soddisfacente, basterà premere "N" per effettuarla immediatamente. In caso contrario si potrà continuare nella ricerca premendo "Y" e il programma riazzererà gli orologi ed inizierà una ricerca alternativa. Questo processo si può ripetere finché non si troveranno altre mosse di scacco. A

questo punto il programma eseguirà l'ultima mossa trovata. Se il programma non trova alcuna mossa di scacco, comparirà la scritta "NO SCACCO" e il programma entrerà automaticamente nel MODO "CAMBIARE POSIZIONE" per fare selezionare un'altra posizione all'operatore o per fargli correggere quella attuale. SCACCHI è probabilmente il programma per il gioco degli scacchi su microcomputer più veloce del mondo nel risolvere i problemi.

(III) MODO "TORNEO" - Inserire "3"

Si possono costruire parametri completi di torneo.

Prima di tutto il programma chiede il numero di mosse per il primo controllo.

Poi il programma chiede il numero di mosse per i controlli secondari.

Terzo, il programma chiede il tempo del primo controllo.

Quarto, il programma chiede il tempo per i controlli secondari.

Il programma non è severo per quanto riguarda il controllo del tempo dell'operatore e non pretenderà una vincita "entro il tempo concesso", se l'operatore dovesse andare oltre qualsiasi tempo di controllo. Invece il programma, normalmente, non andrà oltre il suo.

(IV) MODO "MEDIA" - Inserire "4"

Questa è di fatto una versione semplificata del MODO "TORNEO". Invece di inserire tutti e quattro i parametri necessari per

il MODO "TORNEO", il programma chiede semplicemente "TEMPO DI MUOVERE?". Dopodiché controllerà la sua ricerca per utilizzare in media il tempo di entrata dell'operatore (Inserendo 0 secondi per le selezioni di tempo medio per la mossa, si seleziona di fatto il livello più veloce del programma).
Effettivamente questo MODO consente migliaia di "livelli" di gioco.

NOTA 1: questo MODO costruisce parametri per un torneo di 60 mosse per ogni controllo del tempo, allocando per ogni controllo 60 volte il tempo medio di mossa.

NOTA 2: questo è il MODO iniziale, con una media di 10 secondi per mossa.

NUOVO GIOCO - Battere CTRL "**N**"

Con questo comando si potrà iniziare un nuovo gioco. Data la natura distruttiva di questo comando se ne consiglia l'inserimento tenendo contemporaneamente schiacciato il tasto CTRL. Questo impedisce che la pressione accidentale di un qualsiasi altro tasto possa distruggere l'attuale partita.
Questo comando determina l'orientamento e il giocatore con le pedine bianche si troverà nella parte superiore della scacchiera. Se dall'ultimo "NUOVO GIOCO" non è stato usato il MODO "CAMBIARE POSIZIONE", la registrazione della partita sarà ancora intatta, finché la prima mossa del nuovo gioco non verrà inserita. Questo consente di poter rigiocare completamente l'ul-

tima partita, usando ripetutamente "AVANZARE".

ORIENTAMENTO - Battere "**O**"

L'orientamento della stampa della scacchiera può essere invertito per consentire all'operatore di poter giocare con i tasti neri sulla parte superiore della scacchiera.

La notazione algebrica intorno alla scacchiera, gli orologi per l'indicazione del tempo trascorso e i nomi dei giocatori saranno invertiti.

Questo è di grande utilità quando si vuole rigiocare contro il programma.

AUTOMATICO - Battere "**X**"

Questo comando permette al programma di giocare contro se stesso, muovendo per ambedue le parti. Quando una partita è finita, il programma si ferma per qualche secondo, per consentire all'operatore di studiare l'ultima posizione, dopodiché inizia automaticamente un nuovo gioco.

Questo comando viene ignorato se il programma è nel MODO "PROBLEMA" o se la partita è finita.

Premendo il tasto ESCAPE, mentre il programma sta pensando alla sua prossima mossa (ma non mentre sta indicando la sua mossa sulla scacchiera) o quando la partita è finita, il programma smetterà di giocare contro se stesso e consentirà all'operatore di riprendere il gioco al posto della parte di turno.

Quando il programma gioca con se stesso, i nomi dei giocatori sono entrambi "SCACCHI".

SOLITARIO - Battere "**S**"

Questo comando impedisce al programma di effettuare qualsiasi mossa e permette all'operatore di farlo per entrambe le parti. Si potrà così impostare una specifica posizione giocando tramite una sequenza di mosse, oppure far giocare un amico usando il lato della scacchiera del programma.
Comunque tutte le mosse inserite sono sottoposte al controllo per la loro legalità.
Durante il "SOLITARIO" i nomi dei due giocatori sono entrambi visualizzati con "AVVERSARIO".
Battendo "**G**" si costringerà il programma a riprendere il suo posto, al posto della parte di turno, dopo che il comando "SOLITARIO" è stato inserito (per ulteriori dettagli vedere il comando "VAI" descritto prima).

DISCO - Battere "**D**"

Questo comando consente di salvare/caricare le registrazioni delle mosse e le posizioni al/dal disco.
Si devono usare dischi da 40 o 80 tracce vuoti (o un disco che è già stato usato per le partite del gioco degli SCACCHI) per archiviare le partite.
Si dovrà inserire il disco nel drive 0 prima di cercare di salvare o di caricare. Il programma chiede "CARICARE O SALVARE?".

Battere "**L**" se si vuole caricare una partita già salvata oppure battere "**S**" se si vuole salvare la partita che si sta giocando. Qualsiasi altro tasto annullerà il comando. Il programma chiederà poi un numero di riga (1-39) che verrà usato per archiviare la partita in una sezione particolare del disco. Su un disco si possono archiviare fino a 39 partite.

Il tasto ESCAPE può essere usato per bloccare un'istruzione di SALVARE/CARICARE prima che questa sia stata completamente eseguita. In caso di errore, viene riportato un messaggio di errore e il numero di errore (DFS). Si genera così uno speciale numero di errore, 255, se si cerca di caricare il numero di una partita che non è stata precedentemente salvata su quel particolare disco, oppure se si cerca di caricare da un disco non predisposto per i dati delle partite. Un errore durante l'operazione di caricamento provocherà la perdita della registrazione dell'ultima mossa. Per ragioni di spazio nel programma (per esempio: corruzione del sistema operativo) l'operazione di caricamento e le facilitazioni di salvataggio sono state completate con una traccia diretta: LEGGI/SCRIVI. Ciò significa che non si può carpire nessuna informazione utile sulla registrazione della partita dal catalogo del disco dei dati. Quindi si raccomanda vivamente di tenere una registrazione separata (magari sull'etichetta stessa del disco) delle partite archiviate, unitamente ai loro numeri.

Si può eventualmente fare un catalogo posticcio.

Per fare questo, battere
*SAVE WKGAMES 0+1800
e poi bloccare quell'archiviazione usando
*ACCESS.
Quindi procedere come sopra nelle operazioni di salvataggio e di caricamento. Fintantoché quella archiviazione rimane bloccata, le partite su quel disco non potranno essere cancellate neppure per errore.

NOTA: i parametri del programma, quali la velocità del gioco ed il tempo impiegato, non vengono salvati, quindi andranno ripristinati dopo l'operazione di caricamento.

VOLUME - Battere "**V**"
Il volume dei "beep" del programma può variare da 0 (silenzioso) a 15 (altissimo).
(Vedere la Sezione 3b per i dettagli sul modo di inserire i dati numerici).

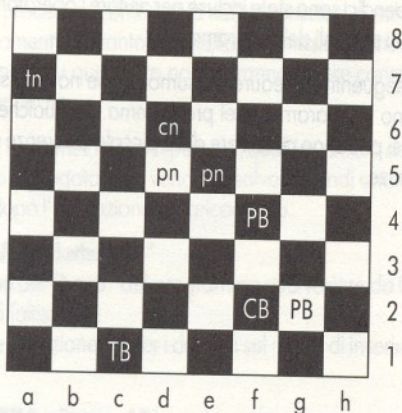
FINESTRA - Battere "**F**"
La visualizzazione STRATEGIA può essere accesa o spenta a seconda delle necessità. Alcuni operatori la ritengono di disturbo e possono quindi disattivarla durante le partite più impegnative. Un messaggio che indica lo stato della FINESTRA verrà visualizzato una volta inserito questo comando. La FINESTRA è inizialmente accesa.
La STRATEGIA è sempre visualizzata quando ci si trova nel MODO "PROBLEMA", qualunque sia lo stato della FINESTRA.

APPENDICI

Queste appendici sono state incluse per aiutare l'operatore nell'uso di certe funzioni speciali del programma.

NOTA: le seguenti procedure presumono che non sia stato modificato nessuno dei parametri del programma. Se qualche modifica è stata fatta, si potranno osservare delle piccole differenze nella chiave delle sequenze.

a Come usare il MODO "CAMBIARE POSIZIONE"

Segue una guida dettagliata per l'impostazione della posizione sottoelencata.

pn = pedone nero
cn = cavallo nero
tn = torre nera
(Annotazione di Forsyth:
8/t7/3k4/3pp3/5P2/8/5KP1/2T5).

PB = pedone bianco
CB = cavallo bianco
TB = torre bianca

PRIMA FASE - Entrare nel MODO "CAMBIARE POSIZIONE", battere "**P**" -
il programma risponde: "CAMBIARE POSIZIONE: BIANCO: COMANDO?"

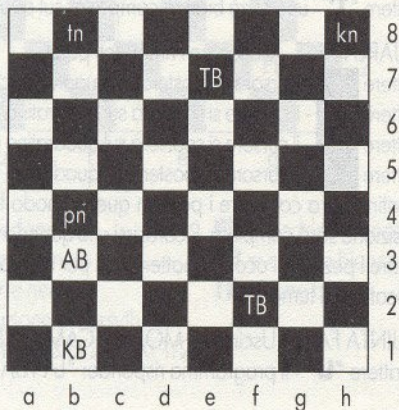
SECONDA FASE - Liberare la scacchiera da tutti i pezzi usati nel gioco, battere "**W**" -
tutti i pezzi sulla scacchiera scompariranno.

TERZA FASE - Collocare il primo pezzo (il cursore dovrebbe essere sul quadratino a1)
battere → - il cursore si sposterà sul quadratino b1
battere → - il cursore si sposterà sul quadratino c1
battere "**T**" - una torre bianca comparirà sul quadratino c1

QUARTA FASE - Collocare i rimanenti pezzi
battere ↑ - il cursore si sposterà sul quadratino c2
battere → - il cursore si sposterà sul quadratino d2
battere → - il cursore si sposterà sul quadratino e2
battere → - il cursore si sposterà sul quadratino f2
Continuare a collocare i pezzi in questo modo finché la nuova posizione sarà completa. Ricordarsi che quando si vogliono collocare i pezzi neri occorre battere "**J**" per ritornare al colore del giocatore di turno.

QUINTA FASE - Uscire dal MODO "CAMBIARE POSIZIONE" - battere "**U**" - il programma risponde: "LA TUA MOSSA?"

b Come usare SCACCHI per risolvere un problema di scacco matto
"Problemi di scacco" del tipo "Bianco (o Nero) per muovere e dare scacco in N mosse", vengono regolarmente pubblicati sui giornali, sulle riviste e sulla stampa specializzata nel gioco degli scacchi.
Segue ora una guida, fase per fase, che potrà essere usata nello stesso modo per risolvere altri problemi di "scacco".

Turno del Bianco e "scacco" in tre mosse:

(Annotazione di Forsyth:
1r5k/4T3/8/8/1p6/5T2/1K6)

PRIMA FASE - Siglare certe variabili
Battere CTRL "**N**" - questo dà inizio ad una nuova partita, segna con uno il numero della mossa ed azzera gli orologi. Non è una fase essenziale, ma tradizionalmente le soluzioni sono stampate con il numero della mossa che parte da uno.

SECONDA FASE - Costruire la posizione usando il MODO "CAMBIARE POSIZIONE" (Vedere appendice a per un esempio pratico).

TERZA FASE - Predisporre SCACCHI al MODO "PROBLEMA"
Battere "**M**" - il programma risponde "MODO?4"
Battere ↓ - il programma cambia il "4" con un "3"
Battere ↓ - il programma cambia il "3" con un "2"
Battere RETURN - il programma risponde "IN SCACCO?2"
Battere ↑ - il programma cambia il "2" con un "3"
Battere RETURN - il programma risponde "LA TUA MOSSA?"

QUARTA FASE - Cominciare a far cercare a SCACCHI lo scacco matto.
Battere "**G**" - il programma risponde iniziando la sua ricerca, il che include l'aggiornamento di tutte le informazioni tecniche visualizzate. L'operatore dovrà quindi attendere che il programma trovi la mossa di scacco. Dopo circa 29 secondi, il programma

scoprirà che la mossa Tf2-a2 costringe lo scacco. Visualizzerà la strategia di scacco matto trovata e chiederà "CONTINUO?". Se l'operatore vuole cercare un'altra soluzione batterà "Y". Se invece ritiene soddisfacente la mossa visualizzata, batterà "N". Il programma farà quindi la mossa Tf2-a2 e chiederà "LA TUA MOSSA?". L'operatore potrà continuare a giocare tramite lo scacco matto predisponendo il programma per risolvere uno scacco-in-2 e facendo qualsiasi mossa per la parte perdente. Il programma troverà così lo scacco-in-2 e così via finché l'operatore non sarà in scacco.

c Come usare SCACCHI per trovare la mossa migliore partendo da una posizione qualsiasi.

Quiz per trovare la mossa migliore del tipo "trovare la mossa ottimale per il Bianco (o per il Nero) partendo da questa posizione" vengono regolarmente pubblicati sui giornali, sulle riviste e sulla stampa specializzata nel gioco degli scacchi.

Segue ora una guida, fase per fase, per risolvere uno specifico quiz "la mossa ottimale".

Questo metodo potrà poi essere usato per risolvere altri quiz.

Turno del Nero e vittoria:

(Annotazione di Forsyth:
t2rt1k1/pp3p1p/a2pinpP/5P/2/7P/PPaNP1A1/T1A1RT1K)

PRIMA FASE - Siglare certe variabili
Battere **CTRL** "**N**" - questo dà inizio ad una nuova partita, segna con uno il numero della mossa ed azzera gli orologi. Non è una fase essenziale, ma tradizionalmente le soluzioni sono stampate con il numero della mossa che parte da uno. Inoltre l'operatore potrebbe volere registrare il tempo che impiegherà per trovare la soluzione.

SECONDA FASE - Costruire la posizione usando il MODO "CAMBIARE POSIZIONE" (Vedere appendice a per un esempio pratico).

TERZA FASE - Impostare SCACCHI al suo massimo livello
Battere "**M**" - il programma risponde "MODO?4"
Battere **↓** - il programma cambia il "4" in "3"
Battere **RETURN** - il programma risponde "PRIMO CONTROLLO?60"
Battere **↓** - il programma cambia il "60" in "59"
Tenere schiacciato il tasto **↓** fino a quando il numero non diventa "1". Se l'operatore va troppo oltre basterà tenere schiacciato il tasto **↑** per aumentare il numero.
Battere **RETURN** - il programma risponde "CONTROLLI SECONDARI?60"

Battere **RETURN** - il programma risponde "PRIMA VOLTA:ore?0"
Battere **↓** - il programma cambia lo "0" con un "255"
Battere **RETURN** - il programma risponde "min?10"
Battere **↓** - il programma cambia il "10" con un "9"
Tenere schiacciato il tasto **↓** finché il numero non diventa "59"
Battere **RETURN** - il programma risponde "sec?0"
Battere **↓** - il programma cambia lo "0" con un "59"
Battere **RETURN** - il programma risponde "VOLTE SECONDARIE:ore?0"
Battere **RETURN** - il programma risponde "min?10"
Battere **RETURN** - il programma risponde "sec?0"
Battere **RETURN** - il programma risponde "LA TUA MOSSA?"

QUARTA FASE - Cominciare a far cercare a SCACCHI la mossa ottimale
Battere "**G**" - il programma risponde iniziando la sua ricerca, il che include l'aggiornamento di tutte le informazioni tecniche visualizzate. L'operatore dovrà quindi attendere fino a quando il programma non avrà trovato una mossa molto significativa, il che sarà visibile osservando l'effettivo grosso incremento del punteggio. Dopo circa 22 secondi il programma scoprirà che la mossa Te8-e2 vince un sacco di materiale (su una torre), come si era già visto cal punteggio effettivo che era salito a 5.